

СТВОРЕННЯ АНІМАЦІЙНОГО РОЛИКА
Григор'єва А.П., Воронцова Д.В., Бережний В.О.
Національний технічний університет
«Харківський політехнічний інститут»,
м. Харків

Комп'ютерна графіка та анімація оточують нас всюди – реклама, ігри, фільми, телебачення і т.д. Інтерес до них дуже великий і практично кожна сучасна людина знайома з цими поняттями. Сьогодні з появою сучасних технологій анімація перетворилася в один з головних елементів мультимедіа проєктів і презентацій.

Існує кілька видів анімації – традиційна, комп'ютерна, стоп-кадрова. Перші два види – по суті, одне і те ж, з тією різницею, що традиційна анімація малюється на папері, а комп'ютерна передбачає використання різних програм. Так само комп'ютерну анімацію можна розділити на види: Flash-анімація, покадрова класична і 3D-анімація.

3D-анімація створюється за допомогою різних програм. В даний час попитом користується 3ds Max від Autodesk, росте популярність Cinema 4D, не залишаються осторонь і шанувальники Blender. Однак впевнений лідер цієї індустрії – Maya. Завдяки величезному функціоналу та можливостям Maya має низку переваг над своїми конкурентами і активно використовується при створенні різних фільмів і мультфільмів.

Для даної роботи була поставлена задача: розробити анімаційний ролик з використанням програмного пакета Autodesk Maya. Цей відео ролик передбачає невелику рекламу японської анімаційної студії «Studio Ghibli».

Першим етапом створення відеороликів було моделювання сцен і їх анімація в пакеті Autodesk Maya (рис.).



Рис. Створення тексту назви студії Gibli

Другим етапом був рендеринг створених сцен. У даній роботі для рендеринга були використані MayaSoftware і mentalray. Програмою для складання відеоряду і пост-обробки готових відеороликів була обрана Vegas – професійна програма для багаторізного запису, редагування і монтажу відео і аудіо потоків від компанії MAGIX.